Panteão Cósmico

No sistema **Old Dragon**, os Clérigos não pertencem a nenhum culto ou divindade específica: a natureza moral de sua fé limita-se a ser definida pelo Alinhamento do sacerdote (um Clérigo Ordeiro devota-se a um deus benéfico e assim por diante). No entanto, este artigo oferece alternativas para aqueles que gostam de criar possibilidades de interpretação e novos contextos para seus personagens. Depois de criar seu Clérigo, você pode escolher qualquer uma das seguintes divindades a seguir, cuja devoção implicará nalgumas exigências para o personagem – por exemplo, o Alinhamento deve ser compatível com a divindade em questão.

Os Clérigos das divindades propostas a seguir não seguem Especializações com a evolução dos níveis. Em lugar disso, adquirem novos poderes, concedidos pelos deuses para auxiliar na propagação e defesa da fé e para recompensar o trabalho do sacerdote. Certos poderes permitem que o Clérigo realize magias extras, outros, que ele se transforme em certos tipos de animais. O Mestre de Jogo pode fazer qualquer alteração nos poderes concedidos, caso ache que a campanha possa ser desequilibrada.

Orathus

Orathus é o rei dos deuses da Torédia. É o senhor da criação, da vida e da ordem. É o patrono da lei e dos regulamentos que regem o universo, e de tudo que é vivo. Porém, sua severidade é tamanha que, um dia, quis acabar com a desordem no mundo. Ele enviou Barindakhor, o lorde da guerra, o qual não conseguiu realizar sua missão.

Dizem que Orathus ainda não desistiu de sua ideia, e que planeja algum dia destruir o mundo para recriá-lo.

Seu feito mais importante foi expulsar seu maligno irmão Zuldorak da Torédia.

Alinhamento: Ordeiro
Alinhamento de seus seguidores: Ordeiro
Símbolo: Uma balança erguida na ponta de uma lança.

Etos

Como defensores da lei, da ordem e da vida, os sacerdotes de Orathus convivem constantemente com a comunidade, visando à proteção da sociedade e da organização. Os clérigos acreditam que, quando os membros da comunidade respeitam as leis sociais e as que regem o universo, toda a sociedade prospera. Desrespeitar as leis, para os sacerdotes, é uma sustentação do caos – e do mal. Os sacerdotes de Orathus devem manter a ordem e a justiça, por isso, quando alguma coisa ameaçar a ordem pública, eles devem tomar providências imediatas à altura do problema (de um bom sermão a um combate, mas não até à morte). Acima de tudo, o clérigo de

Orathus é um defensor da vida, portanto, só deve matar em último caso, em uma luta justa.

Exigências: Sabedoria 16, Carisma 15.
Raças permitidas: Todas.
Armas permitidas: Apenas armas de contusão.
Armaduras permitidas: qualquer uma.
Ritual: O clérigo de Orathus deve fazer um voto de castidade e nunca mentir.
Poder da fé: um clérigo de Orathus utiliza o poder da fé como se tivesse 1 nível a mais, ajustando a tabela de acordo.

Poderes concedidos:

3º nível: *Proteção contra Alinhamento* uma vez por dia a cada 3 níveis.
6º nível: *Detectar Mentiras* uma vez por dia.
12º nível: *Reviver Mortos* uma vez por dia.

Ellandril

Ellandril é uma deusa de imensa bondade, sempre disposta a ajudar a todos. Ela representa a misericórdia, a compaixão, a paz e a cura. Diz a lenda que, um dia, Orathus, o deus da criação, desejou destruir o mundo. Ele enviou o temível Barindakhor para realizar a tarefa. Ellandril sentiu pena dos seres vivos e impediu o lorde da guerra de acabar com o mundo. Então, emocionado pelo amor da deusa, ele chorou e, de suas lágrimas, uma intensa chuva se formou sobre o mundo. Três dias depois, quando a chuva cessou, grande parte dos seres vivos sentiu o remorso de Barindakhor, arrependendo-se de seus atos pecaminosos. Assim, nasceu o culto à Ellandril.

Todos os anos, no mesmo dia, chamado de Dia da Salvação, ocorre uma chuva torrencial, seguida pelo florescimento de muitas lótus brancas em algumas áreas do mundo.

Alinhamento: Bondosa (ordeiro e bom)
Alinhamento de seus seguidores: Ordeiro com tendência benévola.
Símbolo: Uma lótus branca.

Etos

Os seguidores de Ellandril devem evitar o derramamento de sangue a todo custo e incentivar ao máximo a paz às pessoas à sua volta. Devem ajudar a comunidade sempre que possível, não podendo matar nenhum ser vivo. Só devem atacar alguém em último caso, e, mesmo assim, não podem ferir gravemente o alvo.

Os clérigos da ordem são normalmente donos de templos que recebem pessoas doentes e desesperadas, e dedicam suas vidas

inteiras no atendimento dessa parte da população. Eles abrem mão de riquezas e bens materiais, somente para semear a bondade e misericórdia entre as pessoas. Sacerdotes da deusa também são vegetarianos.

Exigências: Sabedoria 16, Carisma 16.
Raças permitidas: Todas.
Armas permitidas: Bordão, Cajado, Rede ou Laço.
Armaduras permitidas: Armaduras de couro e qualquer escudo.
Ritual: O clérigo de Ellandril deve ser vegetariano e fazer um voto de castidade.
Poder da fé: um clérigo de Ellandril utiliza este poder normalmente.
Poderes concedidos:

3º nível: *Remover Medo* uma vez por dia.
6º nível: *Curar Ferimentos Leves* três vezes por dia.
7º nível: Pode acalmar um número de seres enfurecidos igual ao seu nível, cujos dados de vida não ultrapassem metade de seu nível de experiência, durante 1d6 minutos.
9º nível: *Dissipar Caos* uma vez por dia.
12º nível: *Cura Completa* uma vez por dia.

Barindakhor

Conhecido como o "Mestre Guerreiro", este é o deus da força e da guerra. Juntamente com seu exército de combatentes divinos, ele mantém a tropa de elite da Torédia – o lar dos deuses.

Barindakhor foi mandado por Orathus para destruir o mundo mas, inesperadamente, se arrependeu. Diz a lenda que, Ellandril, a deusa da paz, interviu em sua missão, fazendo em seu coração nascer a flor da piedade.

Barindakhor ganhou prestígio por derrotar e expulsar o terrível Zuldorak da Torédia, no princípio de tudo, quando os seres vivos ainda eram crianças.

Quando um fiel seguidor deste deus morre, recebe a honra de se unir por toda a eternidade ao seu glorioso exército.

Alinhamento: Honrado (Caótico e bom)
Alinhamento de seus seguidores: Qualquer não maligna.
Símbolo: Um martelo.

Etos

Os clérigos de Barindakhor, como bons guerreiros, devem lutar sempre na linha de frente, nunca evitando um confronto. Os seguidores deste deus que fugirem covardemente de um combate, perderão seus status de sacerdotes.

Para os clérigos, as batalhas não são simples eventos de desentendimento: todo combate é uma maneira de reverenciar a força, a glória, a virilidade e, principalmente, a coragem. Ainda mais

quando o motivo da peleja é combater as forças malignas. É claro que este estado de espírito já levou muitos sacerdotes à morte, mas, Barindakhor não aceita ratos em suas fileiras!

Os seguidores deste deus devem sempre tomar parte de combates, defendendo pessoas incapazes, amigos. Se algum combate parecer desvantajoso para uma pessoa de tendência boa, o sacerdote não deve pestanejar ao intervir e somar forças.

Exigências: Força 16, Constituição 15.
Raças permitidas: Todas.
Armas permitidas: Todas.
Armaduras permitidas: Qualquer uma.
Ritual: Todas as manhãs, o sacerdote deve fazer suas orações frente a um jarro com água potável, em seguida, derramando-a no solo, enquanto conclui suas preces. Se não fizer isso, não poderá usar seus poderes e magias. Este ritual significa o choro de Barindakhor, que salvou o mundo da destruição.
Poder da fé: um clérigo de Barindakhor não pode utilizar o poder da fé para espantar mortos-vivos.

Poderes concedidos:

3º nível: *Incitar a Fúria* uma vez por dia a cada 3 níveis – o clérigo é tomado por uma acesso de ira e raiva enlouquecida, ganhando um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano, enquanto durar o combate.
8º nível: O clérigo pode realizar 2 ataques a cada turno, como um guerreiro.
13º nível: Pode invocar um martelo divino, uma vez por semana a cada 7 níveis, que dura cerca de 1d8+3 rodadas. A arma mágica possui um bônus de +3 nas jogadas de ataque e dano (1d6+3), e provoca o dobro do dano em seres com tendência maligna.

Valindra

Valindra é a deusa da arte, da beleza, do amor e da música. Ela representa o ápice do romantismo e da poesia. Vários artistas, poetas e músicos dedicam suas obras à deusa, no intuito de honrar seu nome e sua graça.

Por ser uma artista, Valindra espalha suas obras de arte pelos pátios da Torédia, como quadros, esculturas e canções. Valindra não admite o ódio e a feiura, e é incapaz de tolerar atos que danifiquem obras artísticas em seu louvor.

Na Torédia, Valindra é responsável pelo entretenimento dos outros deuses, que adoram sua arte e sua música.

Quando um fiel seguidor morre, pode contemplar a beleza e arte da deusa por toda a eternidade.

Alinhamento: Bondosa (Bom e neutro)

Alinhamento de seus seguidores: Ordeiro com tendências benévolas.
Símbolo: Uma rosa.

Etos

Os clérigos de Valindra devem proteger todo tipo de arte, a beleza e o amor. Eles acreditam no amor como essência do universo, e que a arte é uma das suas maiores manifestações físicas.

Como protetores do amor e arte, muitas vezes, sacerdotes de Valindra são convocados para realizar casamentos, noivados e resolver problemas amorosos. Jovens apaixonados, casais separados e pessoas desiludidas devem ser amparados pelos clérigos, que são chamados de 'padres-casamenteiros' pelo povo.

Exigências: Sabedoria 14, Carisma 15.
Raças permitidas: Todas.
Armas permitidas: Arco, Cajado, Rede ou Laço.
Armaduras permitidas: Armaduras de couro e escudo pequeno.
Ritual: Todas os anos, na primavera, os clérigos de Valindra devem compor uma obra de arte em seu louvor. Pode ser um poema, canção, pintura, escultura etc. O Mestre de Jogo deve exigir testes com as Perícias apropriadas e, se obtiver sucesso, a obra será concluída. Em caso de falha, o sacerdote perde seus poderes, até que realize alguma obra de arte.
Poder da fé: um clérigo de Valindra pode utilizar o poder da fé normalmente.

Poderes concedidos:

1º nível: O clérigo adquire um dom de persuasão chamado de "Voz do encanto": em situações sociais, o PJ obtém um bônus de +5% nos Testes de Reação. Caso o interlocutor já esteja sendo hostil, o clérigo pode tentar alterar a reação do interlocutor de hostil para amigável: basta multiplicar o nível de experiência do clérigo por 5 e rolar 1d100. Se o resultado do lance for menor que o valor do nível multiplicado, uma reação hostil torna-se amigável automaticamente. Isso pode ser feito uma vez por dia. Em caso de falha nos testes, o clérigo não pode tentar novamente – será preciso avançar de nível para ter outra chance.
3º nível: Pode usar a magia *Cativar* uma vez por dia.
8º nível: O clérigo pode alterar sua aparência. Só se pode se transformar em outro indivíduo da mesma raça, mas o sexo pode ser alterado. Funciona uma vez por dia.
13º nível: O clérigo pode dar vida a uma obra de arte, transformando-a em um tipo de golem: uma pintura em um quadro parecerá um desenho animado, uma canção numa partitura tocará sozinha com as notas se movendo loucamente e uma escultura possivelmente sairá de sua plataforma para caminhar. A obra animada realizará pequenos serviços para o clérigo, mas não atacará ninguém (uma escultura, por exemplo, pode bloquear o caminho de

um ladrão, mas não feri-lo). O efeito dura 1d4 minutos. Este poder funciona uma vez por dia.

Nerpius

Nerpius é o deus da trapaça, da ganância, do jogo e do dinheiro. Sua ambição é tão grande que quase o pôs para fora da morada dos deuses. Mas, por temer a lei de Orathus, Nerpius se adaptou. O deu da trapaça adora todas as formas de riqueza e joias – tanto que seu lugar na Torédia é um salão feito de todos os tipos de minérios e pedras preciosas.

Diz a lenda que, quando um de seus seguidores morre, recebe o deleite de passar a eternidade deitado, brincando sobre um mar de joias e moedas no salão de Nerpius. Dizem que, por sua sagacidade e perspicácia, Nerpius é o conselheiro principal de Orathus.

Alinhamento: Vil (Ordeiro e mal)
Alinhamento de seus seguidores: Ordeiro com tendências egoístas ou vis.
Símbolo: Uma pata empalhada de uma raposa.

Etos

Os seguidores de Nerpius acreditam que a vida é um jogo em que apenas eles devem ganhar. Para isso, a melhor maneira de aproveitar tal jogo ao máximo é trapaceando. Passar a perna nos outros é uma arte para seus sacerdotes, ou para, pelo menos, tirar vantagem de uma situação financeira.

Porém, quando são descobertos, os clérigos de Nerpius valorizam a lábia e retórica para manipular a ocasião e torná-la mais favorável. Um dos lemas do culto é “conte uma lorota e fuja”.

Como bons malandros, estes clérigos exaltam formas de disfarce, falsificação, lapidação e a cunhagem de moedas.

Exigências: Destreza 15, Inteligência 15.
Raças permitidas: Todas.
Armas permitidas: Adaga, zarabatana, espada curta, arcos.
Armaduras permitidas: Qualquer armadura de couro, sem escudo.
Ritual: O clérigo deve lançar em um rio 10% de sua renda três vezes ao ano, em louvor à Nerpius. Depois que o dinheiro for jogado no rio, não poderá ser encontrado de novo, nem com a ajuda de magia (isso explica porque Nerpius vive sobre um mar de moedas e joias...)
Poder da fé: um clérigo de Nerpius utiliza o poder da fé normalmente.

Poderes concedidos:

1º nível: O clérigo tem direito a usar os seguintes talentos de ladrão: *Pungar, Abrir Fechaduras, Mover-se em Silêncio e Esconder-se nas Sombras.* Ele tem 40 pontos percentuais para distribuir nesses

talentos, modificados por raça, Destreza e armaduras utilizadas. Não deve ser permitido o gasto de mais de 15 pontos em um talento. A cada nível, o clérigo recebe mais 20 pontos percentuais para distribuir, sendo que no máximo 10 pontos poderão ser aplicados em cada um. O nível máximo dos talentos é 70%.
5º nível: O clérigo pode se transformar em um pequeno mamífero (rato, mico, colho, raposa, esquilo...) uma vez por dia.
10º nível: *Adivinhação* uma vez por dia.

Zuldorak

Zuldorak é o símbolo de tudo que é maligno, putrefato e maldito. É o deus da corrupção, doença, fome e destruição. Diz a lenda que Zuldorak é irmão de Orathus, e que, um dia, se ofendeu profundamente com Razorius, deus da loucura, que insistia em satirizá-lo em suas encenações. O ódio que Zuldorak cultivou por ele cresceu e se tornou um desejo de espalhar a desgraça pelo universo. Felizmente, a pedido de Orathus, Barindakhor expulsou o deus do malefício para o Plano Negativo. De lá, Zuldorak comanda todos os seres corrompidos, planejando retornar à Torédia para derrubar seu irmão.

Alinhamento: Cruel (Caótico e mal)
Alinhamento de seus seguidores: Qualquer com tendência maligna.
Símbolo: O crânio de uma cobra venenosa.

Etos

Os clérigos deste deus devem cultivar o mal, a perversão e o ódio por toda parte. Se uma guerra estiver em vias de eclodir, eles devem incentivar as pessoas a começá-la. Se alguém lhes ofender, eles devem retribuir com vingança e maldições. Se não houver lugar para o amor e compaixão no coração de um ser vivo, os sacerdotes deste deus tentarão arrebatá-lo para o culto. Esses clérigos acreditam que não há ofensa pior que a existência da justiça e da bondade.

Corromper as pessoas e destruir a paz são as obrigações dos clérigos de Zuldorak. Porém, além de exercer seus deveres, esses sacerdotes são proibidos de revelar sua divindade. Eles devem mentir e enganar de modo que ninguém os veja como sacerdotes. Suas ações são realizadas no maior sigilo, e a pena para alguém que viole esta regra é a submissão absoluta: o culpado torna-se um morto-vivo a serviço de seus amos.

Exigências: Sabedoria 15, Carisma 16.
Raças permitidas: Todas.
Armas permitidas: Todas.
Armaduras permitidas: Qualquer armadura de couro e qualquer escudo.

Ritual: Uma vez a cada três meses, o clérigo de Zuldorak deve fazer um sacrifício em louvor ao deus. Embora que qualquer vida seja aceita por ele, Zuldorak prefere especialmente que uma criança de qualquer raça seja oferecida nesse ritual. O sacerdote deve extrair o coração da vítima e queimá-lo numa bacia. Se esse ritual for interrompido ou desobedecido, o clérigo perderá seus poderes durante 1d4 meses. Ao final deste prazo, ele fará um novo ritual, e a oferenda será uma virgem humana ou elfa.
Poder da fé: um clérigo de Zuldorak pode usar o Poder da Fé para controlar mortos-vivos.

Poderes concedidos:

1º nível: O clérigo pode fabricar uma dose de veneno a cada nível.
3º nível: O clérigo pode irradiar uma aura de medo, num raio de 20 metros. Qualquer criatura que entre nesta área deve fazer uma Jogada de Proteção usando o bônus de Sabedoria. No caso de falha, a criatura fugirá apavorada por 1d6 rodadas. O clérigo pode suprimir este efeito quando quiser.
5º nível: Imunidade a todos os tipos de venenos.
8º nível: *Reanimar mortos* uma vez por dia.
10º nível: O clérigo pode transformar-se em uma cobra ou serpente venenosa, uma vez por dia. Em suas presas existem duas doses de veneno.
14º nível: Pode rogar uma doença uma vez por semana. A vítima deve fazer uma Jogada de Proteção usando o bônus de Constituição. Em caso de falha, a vítima é acometida imediatamente por febre alta, feridas, hematomas e bolhas. Todas as habilidades e testes do personagem são penalizados em -4 pontos, e seus pontos de vida são reduzido à metade. Os efeitos continuam até que uma magia *Curar Doenças* seja lançada, ou depois de 1d4 semanas de recuperação.